per AMIGA 500/2000

I MANUALI

MUSICAL DRUM

I MANUALI

MUSICAL DRUM

MUSICAL DRUM

Questo programma permette di trasformare l'Amiga in una batteria elettronica e di comporre dei brani musicali, sempre con suoni di percursioni, per riascoltarli o registrarli su disco.

Il programma viene caricato automaticamente inserendo il disco nel Drive DF0, è possibile comunque caricare lo stesso da WorkBanch aprendo l'icona "Musical Drum" ed attivando con un doppio click l'icona "Drummer".

Entrambi i modi porteranno alla schermata di presentazione in cui viene raffigurata una tastiera Amiga con evidenziate le lettere da utilizzare per suonare una serie di strumenti: batteria, percursioni ed effetti speciali.

Queste lettere sono, partendo dall'alto a sinistra:

Q W E R T Y U I (batteria e percursioni)
A S D F G H J K (solitamente piatti)
Z X C V B N M , (effetti vari)

Per poter iniziare a suonare bisogna attivare la barra dei menù con il pulsante destro del Mouse; selezionare, dal menù "DRUMBANK", l'opzione "Load Bank 1" e caricare un suono.

Sul disco sono presenti 4 suoni differenti che possono essere caricati sia per il Bank 1 che per il Bank 2.

Per attivare la schermata principale selezionate, dal menù "SEQUENCER", l'opzione "Sequencer".

La schermata principale si presenta divisa in diverse zone con in alto la barra dei menù simile a quella che viene visualizzata sulla schermata di presentazione, l'unica differenza è che al posto dell'opzione "Sequencer", nel menù

"SEQUENCER", è presente l'opzione "Keyboard" che permette di passare dalla schermata principale a quella di presentazione in modo da poter visualizzare i tasti che producono suoni.

I TRACK

Nella parte alta, della schermata principale, troviamo 4 piste (TRACK) per la produzione del suono.

Ogni pista è così determinata:

TRAK 1 suono DESTRO della BANK 1
TRAK 2 suono SINISTRO della BANK 1
TRAK 3 suono SINISTRO della BANK 2
TRAK 4 suono DESTRO della BANK 2

Il quadratino davanti ad ogni pista serve per selezionare su quale delle 4 piste deve essere effettuata la registrazione del brano o in EDIT quale pista deve essere attiva nella riproduzione di

suoni; la pista selezionata presenta il quadratino di colore rosso.

L'opzione "ON/OFF", di fianco al numero della pista, permette di attivare/disattivare la pista durante la fase di ascolto (PLAY) o registrazione (REC); essa si accende per indicare che è stata attivata.

L'opzione "LOOP" serve per ripetere (all'infinito) il brano dopo che esso è terminato; se l'opzione è accesa, durante l'ascolto, vuol dire che il LOOP è stato inserito.

Il cursore nella parte destra, di fianco all'opzione "LOOP", serve ad aumentare o diminuire il volume del suono: a destra viene aumentato a sinistra viene diminuito.

IL PANNELLO DEI COMANDI

Nella parte centrale a destra dello schermo è presente il pannello dei comandi con esso possiamo ascoltare o registrare un brano.

Con PLAY si ascolta una sequenza caricata dal disco o registrata in memoria. L'ascolto avviene se almeno una delle piste (TRACK) è attivata e se la stessa contiene suoni.

In questa FASE non è possibile selezionare nessuna opzione del menù.

Con STOP si interrompe un ascolto o una registrazione passando così all'EDITOR in modo da poter utilizzare le opzioni dei menù.

Con REC si inizia la registrazione sulla pista selezionata indipendentemente dalle altre piste. Ogni volta che si usa il comando REC si cancella il contenuto della pista selezionata.

Durante la fase di registrazione non è possibile utilizzare le opzioni del menù.

La pressione di un tasto per la produzione del suono viene indicato da un lampeggio rosso.

IL TEMPO

Di fianco, a sinistra dei comandi, è presente la visualizzazione del tempo trascorso e un cursore per regolarne la velocità.

IL MENU

— DRUMBANK

Load Bank 1 = Carica una serie di suoni per i TRACK 1 e 2.

Load Bank 2 = Carica una serie di suoni per i TRACK 3 e 4.

— SEQUENCER

Keyboard = Passa alla schermata di presentazione (e viceversa).

Load Sequence = Carica un brano dal disco.

Save Sequence = Salva il brano registrato in memoria su disco.

— PROJECT

About = Informazione sul programma.

Quit = Esce dal programma.